株式会社テンゲン

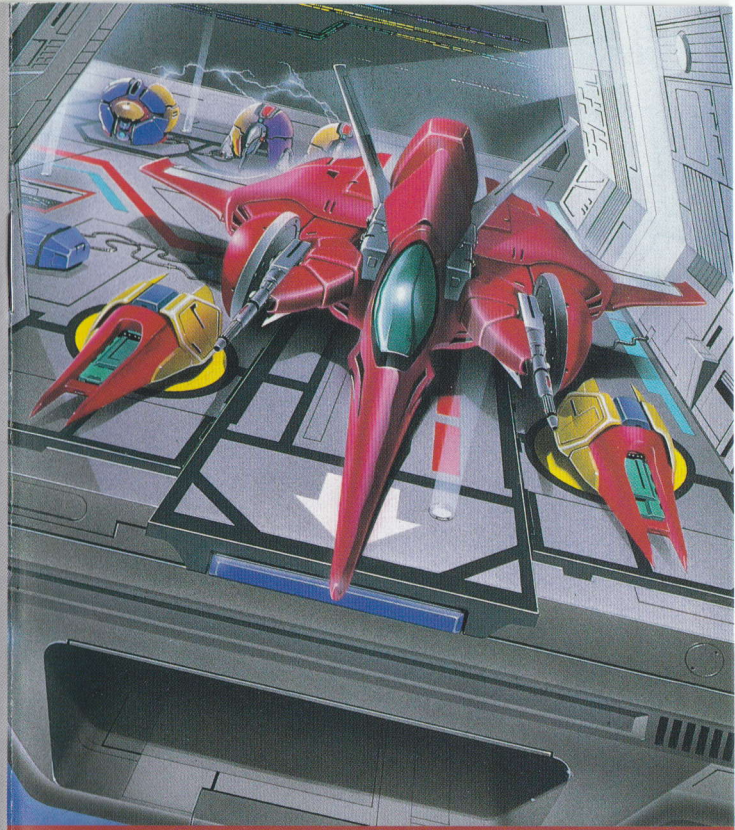
〒110 東京都台東区台東4-20-6
カスタマーサービス：03(3835)7999
(月)～(金)10:00～17:00(祝・祭日除く)
※ゲーム内容に関するお問い合わせはご遠慮ください。

本作品の輸出、使用営業および賃貸を禁じます。

MEGA DRIVE
T-48173

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending)

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGADRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。



ヴイ ファイヴ

[V-V]

V・Vとかけて、うちのパパと解きます。
(その心は？)

TENGEN

©TENGEN LTD. ©TOAPLAN Co.,Ltd.

このたびは、テンゲンのゲームソフト「V・V」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

おーっと、さっそく遊びたい気持ちはわかりますが、はやる気持ちをおさえて、まずはこのマニュアルをお読みください。読まないでプレイした人の何倍も得した気分になることと思います。ゲーム内容に負けないくらいマニュアルにも気合いをいれておりますので、今後ともゲームともども、テンゲンのゲームマニュアルをよろしくお引き立てくださいませ(?)

健康に注意しましょう。

●部屋は明るくし、テレビ画面からは、できるだけ離れてプレイしましょう。右のイラストほど離れるのも困りますが…。

●長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5～10分は休憩しましょう。ポーズ機能を使うと便利です。また、極度に疲労している時や睡眠不足の時は、完全に回復するまでゆっくり休みましょう。

●テンゲンのゲームでは光の急激な変化を避け、光の刺激を抑えるよう最大限配慮していますが、もし万一ゲーム中に「一時的な筋肉のけいれん」「意識の喪失」などの症状が起きたり、身体に異常を感じた場合は、すぐにプレイをやめ、専門の(できれば優秀な)医師に相談してください。

使用上の注意

●カートリッジの抜き差しは、必ず電源OFFを確認してから行いましょう。電源ONのままで無理に抜き差しすると、本体やカートリッジが壊れることがあります。物を大切にしましょう。

●カートリッジの端子部に触れたり、水でぬらすのはやめてください。故障の原因になります。分解もあまり意味がないので、しないでください。

●カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや、寒いところを避けてください。たとえば、直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなど、カートリッジは苦手です。

●カートリッジの汚れをふくときに、シンナーやベンジンなどを使わないでください。ましてや、吸うなどもってのほかの行為です。絶対、やめましょう!

●メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、残念ですがあきらめましょう。

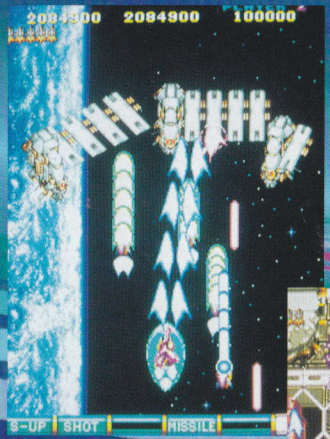
●お酒を飲んでプレイすると、あ～ら不思議、すいすい弾避けできちゃうのん。ほら、もうエンディングよ。なんてわけないわな。飲酒しながらのプレイはいろいろな意味で大変危険なので、なるべく避けましょう。……あ、お酒は二十才を過ぎてからだぞ!

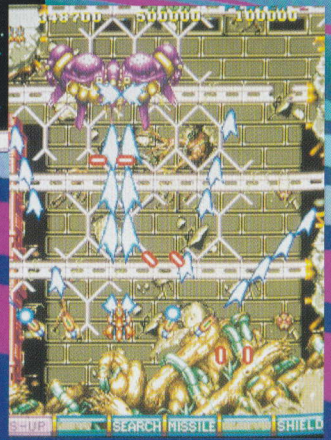
※商品には万全を期していますが、万一当社の責任による不都合がありました場合、新しい商品とお取りかえいたします。それ以外の責はご容赦ください。

※このソフトを複製すること、および賃貸業に使用することを禁じます。

業務用V・Vの紹介

業務用V・Vは1993年2月に東亜プランが発表した、
まだ現役バリバリ(死語か!?)のシューティングゲームです。
美しく緻密なグラフィックで、たくさんの華々しい見せ場をつくりつつも、
その内容はあくまでも東亜プランらしい、戦略性の高い仕上がりで、
たくさんのシューティングファンの熱い支持を受けました。
ゲームセンターで見かけたら、ぜひ一度プレイしてみてください。





メガドライブ版V・Vは、この業務用のもつおもしろさを忠実に再現するとともに、家庭用ゲームとして皆様に、より楽しく、より長く遊んでいただくために数々の工夫を凝らしています。どうぞ存分にお楽しみください。

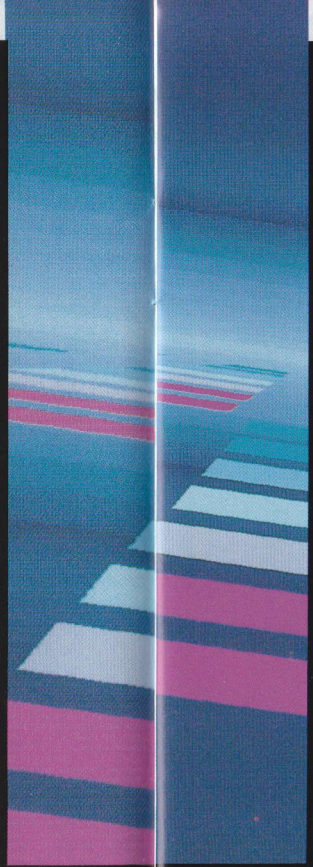
——ストーリー——

惑星暦元年……地球上における、あらゆる戦争、紛争、冷戦の締結。世界の統合によって、人類は恒久の平和を手にする。

惑星暦78年……月面基地完成。火星移住計画開始。

惑星暦105年……第一次移民船、火星へ出発。約10年の片道飛行。以後、現在まで12隻の移民船が出発。乗員はすべて火星に定住。

惑星暦275年……日本付近に、巨大な島が浮上。



それがすべての、始まりだった。

火の国と呼ばれる日本は、度重なる火山の噴火や地震によって、甚大な災害を被っていた。

それを補うかのように、母なる地球は、日本首都の沖合いに巨大な島を出現させた。だが、その島は、単なる土の塊ではなかった。

島には知的生命体の手によって建設されたと思われる、ドーム型の都市があり、そして、都市の地下には、島とほぼ同じ大きさの、恒星間宇宙船らしき乗り物が眠っていたのだ。どちらにも、未知の高度なテクノロジーによる産物が満ちあふれていた。

即刻、いくつかの調査団が組まれたが、常にトップニュースとなったのは、都市を調査するミッションV・∂と、宇宙船を捜査、起動させる目的のミッションV・∇だった。

V・∂とV・∇は競いあうように、調査結果を発表していったが、先に大手柄を立てたのはV・∇のチームだった。彼らは宇宙船の起動に成功したのだ。

だが、その朗報もV・∂の新たな発見の前に消え去った。

都市に残されていた遺伝子サンプルにより、知的生命体は人類の祖先と判明する。彼ら、我々の父母は星図にも記されていない、はるか彼方の星よりこの地球にたどり着いたらしい。何者かに追われて。

V・∂は、彼らのメッセージの翻訳に成功した。

『わたしの子供たちへ……。わたしたちの星は、突然現れたエイリアン.∴%£*(翻訳不能)に完全に破壊されました。生き残った者たちは、母星から脱出しましたが、エイリアンは追跡してきたのです。わたしたちは、ひたすら逃げ、恐怖に脅え、ついに船の実験室で迎撃用戦闘機を作り上げました。しかしその戦闘機を使用する機会はついに訪れませんでした。故障で船のエンジンが停止した時、エイリアンたちの追跡が停止したことに気付いたからです。エイリアンは船の放射するエネルギーを頼りにわたしたちを追っていたことが判明しました。わたしの子供たちよ、船のエンジンを起動してはいけません。エイリアンはわたしたちを見張りつづけているはずです。』

いやー、まいった。これは、いわゆる手遅れというやつですね。

そんなわけで、ミッションV・∇から選ばれた優秀なパイロット(そう、あなたのことです)は、ご先祖さまが残してくれた戦闘機に乗り込み、エイリアンと戦うことになりました。

頑張れ、あなた！ 地球を守るため!!

遊びかた

「ま、とりあえず、スタートボタンで発疹してや！」
「それは発進でござりますがな。ども～、浪花のお笑いコンビV&Vでした」(うそ)

さあ、いよいよ、全6ステージ×2周の戦いの始まりです。

おっと、その前に、設定を変更したい人はタイトル画面でA・B・C、いずれかのボタンを押してください。OPTIONSの画面になります。オプションについての詳しい説明は、14ページのオプションの説明を読んでね。

STARTボタンを押す前に……

V·∇はシューティングゲームです(そりゃそーだ)。弾を撃って敵をやっつけ、敵の弾を避けて、どんどこ先に進めば良いのです。が、そのためには、それなりの戦略が必要になります。その戦略とは、ズバリ武器の選択にかかっています。武器の装備方法については次の『武器·装備大作戦』の項目をどうぞ。

武器·装備大作戦

まずはアイテムキャリア(図:①)にご注目ください。これを破壊すると、パワークリスタル(図:②)が出現します。じつは、このパワークリスタルこそ、あなたを勝利へと導くKEY、つまり鍵なのです。これを取ることによって、武器や装備を変更、およびパワーアップが可能になります。

図:①これがアイテムキャリアだ！

図:②これがパワークリスタルだ！ ひとつのステージ内の、パワークリスタルをぜんぶ取ると、ボーナスがどっさりもらえるぞ。

これをひとつ取るたびに、ウエポンセレクトゲージが移動するので、使用したいと思った武器·装備のところでBボタンを押しましょう。武器について、もっと、もっと知りたいと思った人は12ページ『武器とアイテム』をお読みください。

で、もって、これが武器選択のゲージだ！ パワークリスタルを1つ取るたびに下へ移動するのだ(一番下に来ると、てっぺんに戻るの)。

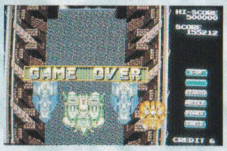
得点アップで1機お得

得点が増えると、とても嬉しいですね。そうでもない、という人にも多分、喜んでいただけるのが1アップ。一定の点数を得ることができれば、あらま、ラッキー♪　自機が1機増えちゃうのでした。1アップの法則は難易度によって異なりますが、V·∇とグラインドストーマーでは共通になっています。

EASY ……20万点めに1機増える。以後は増えない。
MODERATE……30万点で1機、2機以降は80万点ごとに1機増える。
HARD ……MODERATEと同じ。
VERY HARD …ベリーハードなだけに、1UPはナシ。

ゲームオーバー

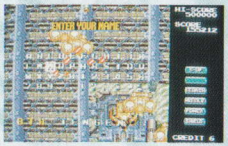
悲しみの瞬間、それがゲームオーバー……。自機が全滅したとき、あなたは思わずパッドを取り落とし、ついでに涙なんかも落としてしまうかもしれません。でも、コンティニューある限り戦い続けることができるのです。「CONTINUE?」のカウントダウン終了前に、AかCボタンを押しましょう。早く終了したいときはBボタンでね。



ゲームオーバーだ。ちゃん、ちゃん♪(虚しい……)。

コンティニューで、もうひと頑張り。

また、ゲームオーバーになった時、高得点を獲得した優秀なプレイヤーは、ごほうびとして名前を登録することができます。方向ボタン上下左右で文字を選び、AまたはCボタンで決定します。文字を間違えても、最後の1文字を入力しなければBボタンで戻ることができます。めざすはトッププレイヤー！

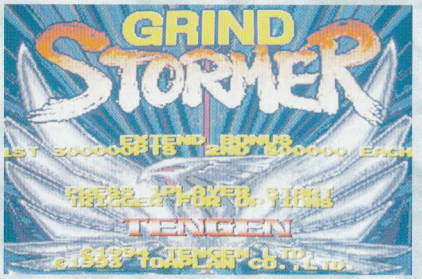


ああ、栄光のトッププレイヤーズよ。

グラインドストーマーも遊んでね

ある日、アーケード版V·∇は考えました。
「自分はとても面白いゲームだから、外国の人にも遊んでもらいたいなぁ」

V·∇は魔法使いにお願いして、グラインドストーマーに変身し、遠い海のむこうの米国のゲームセンターに行き人気者になりましたとさ。



これがアメリカ合衆国御用達、グラインドストーマーだ。

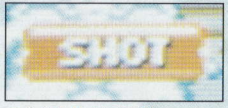
よーするにアメリカ向けにアレンジされたV·∇がグラインドストーマーなのでした。
その、V·∇との違いとは!?

① シールドはないけど、ボンバーがある。
② 敵の攻撃などが、ちょっと違っていたりする。
③ パワーアップシステム(武器の装備)の仕方が異なる。
④ なんとなく、アメリカン。

てな感じですが、最大の相違点は③のパワーアップシステムです。

グラインドストーマーでは、アイテムキャリアを破壊することによって、特定の武器·装備アイテムが出現します。これによって戦略の方法が大幅に変わることでしょう。また、①のボンバーは絶体絶命のあなたを、強力にサポートいたします。「あげ弾ボンバー!!」と叫びながら使用すると、よりいっそう効果があるそうです(うそです)。

V·∇とはひと味違ったグラインドストーマーを、ぜひ一度お試しください。



こんなん出ましたけどぉ〜〜。

画面のみかた

ハイスコア。鍛練してこの記録を塗り変えましょう。

あなたの現在のスコア。多いほど自慢できます。

残りの自機数。無事故·無違反(?)で減らさぬよう。

グラインドストーマー
ボンバーの残り数

V·∇ 武器選択ゲージ
(パワークリスタルを取る毎に移動)

残りのクレジット数。あと8回コンティニューできます。

操作のしかた

スタートボタン … ゲームのスタート/ポーズ
方向ボタン …… 自機を8方向に移動
Aボタン …… 武器を発射
(押し続けると連射できる)
Bボタン …… 【V·∇】武器の選択
【グラインドストーマー】ボンバー使用
Cボタン …… Aボタンと同じ

※ボタンは、ゲームオプションで組み合わせを変更することができます。(詳しくは14ページを見てね)

ちょっと便利な表技(?)のコーナー

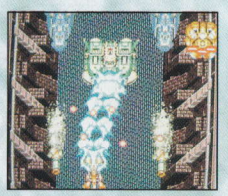
2コン側にパッドをつないでCボタンを押すと、なんと、ポーズの文字が出ないのに画面が一時停止します。しかも、タイトル画面など、ふだん止めることのできない画面も、この技を使えば止めておくことができるんです。もち、Cボタンから手を離せば、元通りプレイを続けることも可能です。え、どんな時使用するかって? そうですね。例えば、あなたが最高点をマークしたとき、あるいは、感動のエンディングで、慌てずに記念撮影ができちゃう、など、など……。ぜひ、一度お試しください。

武器とアイテム

S－UP／S－DOWN（スピードアップ／ダウン）

自機のスピードが最高4段階までアップ！　最高速までアップしたら、今度は最低速までスピードダウンします。最低になると、またアップしていきます（以後くりかえし）。

SHOT（ショット）



正面・前方左右の、3方向に弾を撃ち分けることができる武器です。また、連射ボタンから手を離して前後に移動するとウィングの開閉ができます。これでショットを拡散させたり正面に集中したりできるので、状況に応じて使い分けましょう。

SEARCH（サーチ）

ウィングが敵を追いかけて攻撃する、たいへん便利な武器です。ああ、これで攻撃力さえもっとあれば……

MISSILE（ミサイル）

いっちゃん強力な武器がこれです。これを使いこなせば後半の固いザコ敵も比較的楽に倒せます（たぶん）。素早く、自機の真正面に攻撃を集中させたいときは、連射ボタンから手を離してください。自動的に中央に集まります。

POWER（パワー）

自機とウィングの攻撃力を最大4段階までレベルアップします。3段階から、ウィングが、なんと、4つに増えて、広範囲の敵を攻撃できるようになります。

このへんがウィング。ウィングは敵に当っても平気なのだ。

SHIELD（シールド）

【V·▽のみ】これを装備すれば敵の弾を防いでくれます。シールドの耐久力は、ゲームの難易度が低いほど強くなります。ボス戦の前は、忘れずにね。

これを装備していても、油断は禁物。注意一秒、ケガー生てな。

BOMB（ボンバー）

【グラインドストーマーのみ】絶体絶命のときに頼りになる助っ人が、この助さん。じゃなくてボンバー。弱いザコなら一撃で倒せるし、敵の弾までぶっ飛ばしてくれます。

爆破中は無敵のボンバー。残数は、このゲージで表示されます。

MAX－POW（マックス・パワー）

これを取ると、なんと、自機が最強レベルになります。このように素晴らしいアイテムですが、たまにしか出てこないのでした。残念。

最強状態でこれを取ると無駄、じゃなくて、なんと10万点があなたのものに……

SPECIAL（スペシャル）

コンティニューすると出てくる、すべしあるなアイテム。MAX－POW同様、自機が最強レベルになるうえ、【V·▽】だとシールド装備＆パワークリスタルひとつ分のゲージ移動、【グラインドストーマー】ならボンバーひとつがオマケにもらえます。

死んでも（死んだら駄目だけど）取りたいアイテムです。

1UP（1アップ）

読んで字のごとく、自機が1増えるアイテムです。隠れた場所に潜んでいるので、撃てるものはどんどん破壊して捜してみましょう。

これまた、喉から手が出るくらい（出たらヤダけど）欲しいアイテムですね。

オプション

メガドライブ版V·Vには、それぞれのお客様に最適の状態でプレイしていただくために、多くの設定変更機能、別名「あなたの好きにしてもいいのよ機能」が搭載されています。

タイトル画面でA·B·Cいづれかのボタンを押すと、オプションの設定画面が現れます。方向ボタン左右でお好みの設定にしてお楽しみください。設定を終えたらスタートボタンでタイトル画面に戻ります。なお、ここで変更した設定は電源を切らない限り、リセットボタンを押しても記憶されています(ああ、便利)。

GAME TYPE

「グラインドストーマー(仮称)」で雑誌にリリースしたところ、連日お手紙やアンケートはがき(これらは大歓迎)や電話(これは、やめてね)で「おいテンゲン。なんでV·Vにしないんだよ。しろ」という元気のいいオド○や、「テンゲンはユーザーの声を無視しないと信じています。お願いです。V·Vモードも付けてください」などという可哀想な声がたくさん届きました。実は最初から両方楽しめるようにする予定だったのですが、容量不足が心配で、完成するまで発表できなかったのでした。お騒がせしました。

……でももし、容量が足りなかったら、開発者はどっちのモードで完成させたんでしょうね?(←怖くて聞けない)

DIFFICULTY

ゲームの難しさを決めます。EASY(やさしい)、MODERATE(ふつう)、HARD(難しい)、VERY HARD(チョむず)となってはいますが、「EASY=やさしい」と訳してよいものか、私は悩んでしまいました。みなさんは、どう思います?

CONTROL TYPE

今まで虐げられてきた左利きの皆様、おめでとうございます! いよいよ、出番がやってきました。業界初の利き腕設定モードの登場です。ここを「LEFT-HANDED」にすればなんと、パッドを逆さに持って右手で方向ボタン、左手でA～Cボタンを操作できます。元左利き、矯正(強制?)されて右利きになったプログラマーさんが、ある晩、近所の飲み屋でオールドパーを飲んでいたところ、ちいさな子が某携帯ゲーム機を逆さまに持ってテ○○スをやっているのを目撃、「これでは落ちゲーではなく上がりゲーじゃないか! 万有引力が理解できない人になってしまうのでは?!」と危惧、このモードをつけたそうです。

TRIGGER A、B、C

ボタンの機能をお好きなように変更できます。FIREは弾を発射するボタンで、BOMBというのは「グラインドストーマー」の時にはボンバー発射で、「ヴイ·ファイヴ」の時はゲージの選択をおこないます。ではなぜ「選択」を意味する英単語にしなかったかというと、1行の文字数制限があって、4文字で「選択」を意味する英単語が浮かばなかったそうです。浮かんだ方はテンゲンおたよりクラブまで。

LIVES

自機の数を1機から5機まで、変更できます。アーケード版のファンの人は3を選ぶのかな?

CREDIT LIMIT

クレジットの数を1から9に変更します。ふだん、少ないおこづかいでプレイしている人は憂さ晴らしに9、お金持ちの人は1あたりを選んでみると新鮮でいいかもしれません。2とか4は使用頻度が少ない気がするのは、気のせいでしょうか?

PAUSE

「アーケードの移植にポーズ機能なんて邪道だぜ!」というお通なあなた。そんなあなたのためにDISABLE(ポーズ禁止)モードを用意しました。これにより「ごはんよー、ゲームは中断しなさい」というママの声、不意な電話、不意な鼻水、鼻詰まりなど、あなたの家庭内のありとあらゆる不意打ちをシャットアウトできます。が、その結果いかなる事態が起ころうとあたしゃ知りませんもの。それじゃ困る人は、ENABLE(ポーズ許可)でどうぞ。

TRAINING

「5面の中ボスが苦手で、いつも死んじゃうんだよ。うー、特訓したい!」というあなた。そんなあなたの願いが今、叶いました。ここをYESにするとゲーム開始の時にステージセレクトができるようになります。方向ボタン左右で特訓したい面を選んでスタートボタンを押してください。もちろん、2周目の6面の特訓もできます! が、残念ながら特訓モードはその面をクリアするとゲームオーバー。エンディングだけは自力で見るしか手がございません。がんばりましょう!

SOUND MODE

音楽をSTEREO(ステレオ)とMONO(モノラル)に変更できます。あなたのお持ち物の環境に合わせてご利用ください。

SOUND TEST

ゲームに使用されている、あの曲、この音のすべてを好きなだけ聞くことができます。8番はあんまり聞きたくないですね。

こんなこともあったっけ

シューティングのウルトラへたな私が、東亜プランのバリバリ（死語？）の縦スクロールシューティングを移植することになるとは、世の中、まだまだ不思議なことが多い。長生きしてみるものである。

そもそも心配だったのは、縦に40スタンプ並んでいるゲームを縦に28スタンプしか並べられないメガドライブに移植して、まともにゲームバランスを調整できるのかということだった。家庭用テレビがその構造上縦にできないのは、家電メーカーにとってはハイビジョンの普及よりも先に解決すべき最重要課題ではないだろうか。

ま、苦労話を始めるときりがないので（だいたい、スプライトは160枚に増やさなきゃいけなかったし、それらを高さによって並べ替えしなきゃいけなかったし、色は4パレットで全部描かなきゃいけないし、グラフィックもスクロールに合わせて年中送り直し続けなきゃいけなかったし……ああ、カッコ内が長くなる）、今回はそういう話題はやめておこう。

今回のお話は1月に米国のCESに行った帰りの飛行機内での話。なんと、分不相応にも私はJALのエグゼクティブクラスに乗ったのだ。なぜ格安航空券で済むものを、高い料金を払ってまで乗ったかというと、言うととっても恥ずかしいのだが、単に噂の「JALメガジェット」という機内版メガドライブで遊んでみたかっただけなのだ。あー、恥ずかしい。（みんなもJALの太平洋線に乗るときには、パパにおねだりしてエグゼクティブクラスにしてもらおうね。）

さて、その使用感レポートである。ゲームギアよりちょっとだけ大きめのメガジェットは、ゲームギアよりずっと軽い。モニターは、映画を観るためのものと同じ液晶モニタだ。遊んでみたソフトはもちろんこの「ヴイ・ファイヴ」。もちろん快適に遊べたけど、もともとヘタなので、コンティニューしまくって2周目の4面ボスどまり。こいつはホントに硬いね。地上でプレイする時と違う点はほとんどないけど、乱気流になったらすかさずポーズすること。これはJAL空中プレイ（仮称）の鉄則と見た。

で、遊び疲れたらリセットしてオプション画面へ。スチュワーデスさんにおねだりしたオールドパー（お酒）のロックを飲み、窓の外を眺めながらBGMをサウンドテストで聴くのだ。僕の好きなBGMは3面だけど、雲の上から雲を眺めながら聴くといいのは4面のBGMだね。ほら、4面のスタート時の背景に似てるじゃない？

ところで、着陸の30分くらい前にスチュワーデスさんがメガジェットを回収しに来たときにひとこと。「あのう、これは水にぬれても大丈夫なんですか？」だって。「ええ、乾かせばまた使えますよ」って教えてあげたけど、スチュワーデスさんにとっては、割と切実な問題みたい。セガさん、ちゃんと教えてあげてね。

あと笑えたのは、これまたスチュワーデスさんのひとこと。「お客様はゲームカセットを持ち歩くとき、いつもふたをはずして持ち歩いてるんですか？」「（ふた？）……」私が持っていたのはROMがむき出しの開発用基板だったので勘違いしたのだろうけど、それにしてもあなた、それは「ふた」ではないと思うのですが。

じゃ、みなさん、楽しんでくださいね。もしこれでも「やさしすぎる！」なんて思ったら（いるのかな）、右利きの人は「LEFT-HANDED」、左利きの人は「RIGHT-HANDED」でプレイしてね。

Project Leader *Jun Amanai*

テンゲンお便りクラブ(仮称)・第13回

「テンゲンお便りクラブ」(仮称)略して「テンゲンおたく」も記念すべき(?)13回目を迎えました、パチパチパチ。はい、みなさんもご一緒に、パチパチパチパチ……。

さて、近頃テンゲンにはプロも真っ青のイラストの力作が、続々と送られてきています。その中から、選りすぐった作品を紹介いたします。

福島県　高木伸一さん

寸評：初めて自力で着陸に成功した喜びが、滑走路で出迎える人々(危険ですので絶対に真似しないでください)によく表われています。左上のなるとの太陽もグー。

埼玉県　☆ぽえむさん

寸評：ベリーぐう!! ガントレットをようやく手に入れたんだ、という作者の方の気持ちが、たいへん良く伝わってくる作品です。でも、ぽえむさん、イラストは無理にはがきサイズに描かなくてもいいんだよーん。

テンゲンではみなさまのお手紙、イラスト、ファンレター、ラブレター、貢ぎ物など年中無休で大募集しています。それと、イカすコーナー名も、引き続き大大募集中！　採用された方には、世界の一流DCブランド、テンゲングッズを差し上げます。どしどし、ご応募ください。

宛て先 …… 〒110 東京都台東区台東4-20-6
株式会社テンゲン　カスタマーサービス
「テンゲンお便りクラブ(仮称)」

(表紙の心)とても家庭的(硬ぇ敵)です。……うまいっ、楽さんに一枚!!